

SKRIPSI



**ANALISIS HASIL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MODEL
TEAM GAME TOURNAMENT PADA PERMAINAN BOLABASKET
DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
DI SMA NEGERI 2 SOPPENG**

***ANALYSIS OF LEARNING COOPERATIVE TYPE RESULTS TEAM
GAME TOURNAMENT MODEL ON BASKETBALL GAMES IN
PHYSICAL EDUCATION SUBJECTS AT SMA NEGERI 2 SOPPENG***

PRIANGGA

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2020**

**ANALISIS HASIL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* PADA PERMAINAN BOLABASKET
DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
DI SMA NEGERI 2 SOPPENG**

***ANALYSIS OF LEARNING COOPERATIVE TYPE RESULTS TEAM GAME
TOURNAMENT MODEL ON BASKETBALL GAMES IN PHYSICAL EDUCATION
SUBJECTS AT SMA NEGERI 2 SOPPENG***

ABSTRAK

Priangga, 2020. *Analisis Hasil Pembelajaran Kooperatif Tipe Model Team Game Tournament pada Permainan Bolabasket dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani di SMA Negeri 2 Soppeng.* Skripsi Universitas Negeri Makassar (dibimbing oleh Hasmyati Dan Muhammad Nur)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil pembelajaran kooperatif tipe model team game tournament pada permainan bolabasket dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di SMA Negeri 2 Soppeng. Jenis penelitian adalah deskriptif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes keterampilan dasar permainan bolabasket

siswa kelas XI SMA Negeri 2 Soppeng. Teknik *sampling* menggunakan *total sampling*, sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu 36 siswa Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis hasil pembelajaran kooperatif tipe model team game tournament pada permainan bolabasket dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di SMA Negeri 2 Soppeng menunjukkan siswa dalam kategori cukup dengan persentase

33,33%.

Kata kunci: pembelajaran, model team game tournament, permainan bolabasket

PENDAHULUAN

Kurikulum terus disesuaikan, berbagai pendekatan dan metode pembelajaran disempurnakan, pemberian tambahan jam ekstra terus dilakukan, namun hasil belajar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan belum sesuai harapan. Salah satu penyebabnya adalah pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMA pada umumnya sering mengalami masalah. Bagi siswa masalah sering dialami karena sebagian besar siswa sudah beranggapan bahwa pendidikan jasmani merupakan pelajaran yang memerlukan tenaga yang besar, perlu kekuatan tubuh yang cukup dan memerlukan keterampilan khusus.

Pada pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, terutama di Sekolah Menengah

Atas (SMA) siswa kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, hal ini terbukti dari hasil keterampilan gerak yang diperoleh siswa kurang memuaskan yang ditunjukkan dengan tidak dikuasainya teknik-teknik gerak yang diajarkan. Siswa cenderung menyepelekan pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, sebab mereka terkonsentrasi pada mata pelajaran yang diujikan pada ujian nasional.

Pada pembelajaran bola basket, ciri-ciri permainannya terdapat peraturan yang kompleks, dibutuhkan kerja sama antar pemain dan memerlukan tenaga ekstra untuk memainkannya, menjadikan siswa enggan mengikuti setiap pembelajaran permainan bola basket. Pada pembelajaran teknik dasar dribel siswa merasa kesulitan dalam memantulkan bola agar bola

terarah dan tetap dalam pengendaliannya, pada saat siswa mendribel bola sambil berjalan, seringkali anak tidak bisa mengontrol arah bola, bola cenderung liar dan tidak terkendali. Pada pembelajaran teknik dasar passing siswa merasa kesulitan dalam mengarahkan bola ke teman, pada saat passing siswa dituntut untuk melakukan passing dengan cepat dan terarah agar bola tidak mudah dikuasai pihak lawan. Pada pembelajaran teknik dasar shooting siswa merasa kesulitan saat mengarahkan bola ke keranjang basket dengan tepat, penguasaan pegangan bola yang benar dan sudut tembakan ke keranjang tidak dikuasai.

Permasalahan yang sering dialami guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran adalah upaya menanamkan motivasi untuk senang

berolahraga pada siswa serta memilih metode pembelajaran yang dapat menarik keaktifan siswa, menyenangkan dan sesuai dengan kondisi yang ada. Kondisi seperti tersebut di atas terjadi pula di SMA Negeri 2 Soppeng, yaitu hasil belajar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan masih rendah, terutama dalam pembelajaran permainan bola basket. Berdasar kenyataan di atas, jelas bahwa pembelajaran permainan bola basket terutama pada penguasaan teknik dasar bola basket, siswa sangat mengalami kesulitan. Hal ini sesuai pernyataan beberapa siswa yang mengatakan penguasaan keterampilan teknik dasar permainan bola basket lebih sulit dari keterampilan olahraga yang lain.

Dari kenyataan seperti tersebut di atas, maka perlu mendapatkan pemikiran yang serius dan pengambilan langkah-langkah nyata

dalam pelaksanaan proses pembelajaran, terutama dalam memilih metode dan model pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan berbagai teknik permainan dalam olahraga, terutama permainan bola basket.

Demikian juga bagi guru, diharapkan dalam setiap pelaksanaan proses pembelajaran tidak hanya menggunakan cara-cara konvensional saja, sehingga metode demonstrasi kurang mendominasi dalam setiap pembelajaran. Tetapi guru harus bisa menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi dengan memanfaatkan sarana prasarana yang tersedia serta menggunakan pendekatan pembelajaran

kontekstual (Contextual Teaching and Learning) sehingga dapat merangsang minat siswa untuk selalu aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar, menyenangkan dan tidak membosankan.

Kesulitan penguasaan materi permainan bola basket seperti yang dikemukakan oleh siswa di atas mengisyaratkan adanya suatu permasalahan yang perlu segera dicari solusinya; Sebagai upaya jalan keluar dalam penelitian akan dicobakan strategi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran “*Cooperative Learning Team Game Tournament (TGT)*”. *Team Game Tournament* adalah bentuk model pembelajaran yang menerapkan kerja sama kelompok, kelas dibentuk menjadi kelompok-kelompok kompetisi dalam bentuk permainan. Dari hasil kompetisi permainan-permainan

diberikan *reward* untuk penghargaan pada kelompok yang berprestai. Diharapkan dengan *Team Game Tournament (TGT)* ini dapat merangsang minat siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa perbaikan kualitas proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMA Negeri 2 Soppeng. Perbaikan tersebut sebagaimana ditunjukkan beberapa indikator utama yaitu : (a) Makin banyak siswa yang senang berolahraga dengan presensi yang tinggi waktu pembelajaran Penjasorkes, (b) Tidak ada lagi keluhan bahwa pelajaran permainan bola basket itu sulit, berat dan menguras tenaga, (c) Pada program ekstrakurikuler dilaksanakan, jumlah peserta meningkat. (d)

Ditemukannya bibit-bibit atlet terampil berolahraga.

Kegiatan selama proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar permainan bolabasket. Hasil belajar permainan bolabasket yang rendah dapat ditingkatkan dengan mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga menumbuhkan minat belajar peserta didik agar mereka tidak merasakan bosan selama pembelajaran. Pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan di SMA Negeri 2 Soppeng menggunakan metode pembelajaran konvensional diselingi dengan kegiatan tanya jawab sehingga guru penjas yang mendominasi kegiatan pembelajaran. Kegiatan tanya jawab dilakukan guru untuk memotivasi peserta didik dalam menyusun konsep pembelajaran. Beberapa peserta didik berpartisipasi dengan menjawab pertanyaan dari guru penjas sedangkan sebagian peserta

didik yang lain kurang memperhatikan bahkan sering sibuk sendiri. Metode pembelajaran lain yang diterapkan guru penjas dalam kegiatan pembelajaran adalah melakukan demonstrasi di depan kelas bersama 2-3 peserta didik sebagai sarana pembuktian teori yang sedang dipelajari. Metode pembelajaran konvensional, tanya jawab, dan demonstrasi yang sering diterapkan belum bisa memaksimalkan keaktifan seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Guru penjas menyampaikan seluruh materi saat proses pembelajaran kemudian guru penjas memberikan beberapa tes keterampilan dasar bermain bola basket dan peserta didik mempraktekkan keterampilan dasar tersebut secara individu. Hampir 50% peserta didik dalam satu kelas yang mempraktekkan

keterampilan dasar bola basket sering bermalas-malasan melakukan intruksi gurunya karena ada beberapa peserta didik yang mampu menampilkan

keterampilan dasar bolabasket dengan baik namun ada sebagian peserta didik yang keterampilan dasarnya rendah karena seringkali tidak serius dalam belajar dan hanya sekedar bermain-main. Suasana kelas menjadi gaduh akibat peserta didik sering berkumpul pada tempat tertentu untuk melakukan pembelajaran dan bermain. Hal tersebut terjadi karena minat belajar bolabasket serta pemahaman konsep bermain bolabasket peserta didik masih rendah. Minat belajar dan pemahaman konsep bermain bolabasket yang rendah menyebabkan rendahnya hasil belajar bolabasket pula.

Rendahnya hasil belajar bolabasket disebabkan pula karena siswa tidak terlibat aktif dalam melakukan materi yang diajarkan karena keseringan bercanda dan guru terkadang hanya menerapkan cara mengajar komando. Waktu siswa untuk belajar juga kurang maksimal, untuk mendapatkan sesuatu hasil yang baik

haruslah meluangkan waktu yang maksimal, waktu sekolah ialah waktu terjadinya proses belajar mengajar disekolah, waktu itu dapat pagi hari, siang, sore/malam hari. Jika waktu belajar siswa kurang disekolah maka sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Masalah tersebut tidak boleh dibiarkan berkelanjutan oleh karena itu diperlukan berbagai upaya yang dapat menunjang keberhasilan siswa dalam proses belajar. Salah satu upaya yang dilakukan guru adalah dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif.

pembelajaran *Student Centered* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* melalui teknik bermain. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* melalui teknik bermain dipilih karena model pembelajaran tersebut selain melibatkan seluruh peserta didik dan kerjasama kelompok juga sesuai

dengan perkembangan peserta didik yang masih berada pada akhir masa remaja. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* melalui teknik bermain juga menuntut peserta didik untuk berkompetisi melalui turnamen dalam permainan sehingga akan memicu untuk memperbaiki hasil belajar bolabasket. Harapannya, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* melalui teknik bermain ini selain menjadi pembelajaran yang inovatif dan tidak membosankan, juga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar bolabasket ranah psikomotor peserta didik.

TINJAUAN PUSTAKA

a. Pengertian Hasil Belajar

Benyamin S Bloom dalam Saefudin Azwar (2008: 8) membagi kawasan belajar menjadi tiga, yakni kawasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotor. Hasil belajar haruslah mencerminkan ketiga kawasan itu.

Saefudin Azwar (2000: 9) secara *implicit* menyebutkan bahwa hasil belajar adalah performa maksimal seseorang dalam menguasai bahan-bahan atau materi yang telah diajarkan. Selain itu hasil belajar adalah merupakan perolehan maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Hasil belajar merupakan cermin usaha belajar yang dicapai oleh peserta didik yang berupa angka, huruf maupun tingkah laku yang lain. Jadi hasil belajar adalah pengukuran dari penilaian usaha belajar, yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa pada periode tertentu. Pengertian ini dapat dilakukan dengan pendidikan. Hasil belajar adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah

mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrument tes atau instrumen yang relevan.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode survei yang bertujuan untuk mendeskripsikan hasil pembelajaran model *team game tournament* pada permainan bolabasket dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di SMA Negeri 2 Soppeng. Penelitian survei merupakan penelitian yang ditekankan pada pengumpulan data yang objektif dan memberikan kesimpulan berdasarkan kriteria penelitian. Peneliti tidak memberikan perlakuan-perlakuan tertentu terhadap variabel atau merancang sesuatu yang diharapkan terjadi pada variabel, tetapi seluruh kegiatan, keadaan, kejadian, aspek, komponen, atau variabel berjalan sebagaimana adanya.

Waktu dan tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lapangan bolavoli SMA Negeri 2 Soppeng tahun Pelajaran 2020/2021 bertempat di Jln. H.A. Mahmud No. 69 Cangadi, Appanang, Kec. Liliriaja, Kabupaten Soppeng, Sulawesi Selatan 90861. Penelitian dilakukan pada tanggal 25 Juli tahun 2020.

Populasi dan Sampel

Populasi

Menurut Sugiyono (2007: 32) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan. Hal senada menurut Suharsimi Arikunto (2006: 261) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Adapun yang dijadikan populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 2 Soppeng.

Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Suharsimi Arikunto, 1998:117). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*. Subjek atau sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Soppeng dengan jumlah total 36 orang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan.

HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil pembelajaran model team game tournament pada permainan bolabasket dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di SMA Negeri 2 Soppeng, hasil pembelajaran model team game tournament diperoleh berdasarkan 3 item tes yaitu : *Passing, dribbling, shooting*.

Pada hasil tes ketiga item tersebut diperoleh hasil data yang berbeda-

beda dikarenakan setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda didalam melakukan tes tersebut.

Secara keseluruhan dapat diperoleh bahwa dengan ketiga item tes yang digunakan, analisis hasil pembelajaran model team game tournament pada permainan bolabasket dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di SMA Negeri 2 Soppeng yaitu memiliki keterampilan dalam kategori cukup dengan persentase 33,33%.

Hasil pembelajaran model team game tournament pada permainan bola basket ini adalah gabungan dari ketiga teknik dasar diantaranya: *dribbling*, *shooting* dan *passing*. Ketiga teknik dasar ini dijumlah dan hasilnya adalah keterampilan dasar bermain bolabasket. Dari semua ketiga teknik dasar telah diketahui hasilnya dengan *shooting* kategori cukup,

dribbling berkategori cukup, *passing* berkategori kurang

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian ini, maka dapat dilihat bahwa analisis hasil pembelajaran model team game tournament dari ketiga teknik dasar *dribbling*, *shooting* dan *passing* dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di SMA Negeri 2 Soppeng menunjukkan: *shooting* dengan kategori cukup, ini disebabkan karena pengambilan posisi bebas saat melakukan tembakan tidak menguntungkan, tenaga yang dikeluarkan terlalu besar, tidak memanfaatkan papan pantul dengan baik dan menembaknya kurang efektif. *Dribbling* berkategori cukup, ini dikarenakan teknik dan frekuensi latihan siswa masih perlu ditingkatkan. Dan *passing* berkategori

kurang karena posisi siswa saat akan
melempar bola masih banyak yang
keliru. Jadi, dapat disimpulkan
pembelajaran model team game
tournament permainan bolabasket
dalam mata pelajaran pendidikan
jasmani di SMA Negeri 2 Soppeng
dalam kategori cukup dengan nilai
persentase 33,33% dan nilai rerata
169,31.

DAFTAR PUSTAKA

- Danny Kosasih. (2008). *Fundamental Basketball First Step to Win*. Semarang:CV. Elwas Offset
- Dimiyati dan mudjiono. 1994. *Mengajar dan Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Djamarah, Syaiful Bahri.1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Sura baya : Usaha Nasional
- Etin Solihatin & Raharjo. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model*
- Furqan H, M. (2002). *Pembinaan Olahraga Usia Dini*. Surakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Keolahragaan UNS.
- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Ahmadi, Nuril. 2007. *Permainan bola basket*. Surakarta: Eka Pustaka Resmi
- Anas Sudijono. (2009). *Pengantar Statistika*. Bandung: PT Remaja UPI.
- Grafindo Persada.
- Andi Mappiare. (1982). *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta : PT. Gramedia
- Hibana S. Rahman. (2005). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGRI
- Arikunto Suharismi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar, Saifuddin. 2000. *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Azwar, Saifuddin. 2008. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Beny Meilon.2009. *PengaruhMetode Pembelajaran TeamGames Tournament (TGT)*
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Meilon.2009. *PengaruhMetode Pembelajaran*